

UTKU KARA Phd.(c.)

Safran Çocuk Üniversitesi Kurucu Danışmanı

Sınıf Öğretmeni | Araştırmacı | Oyun Tasarımcısı | Eğitim Teknolojileri Uzmanı | Mavi'nin Babası

E-posta: utkukara35@gmail.com

1. Akademik Profil

Utku KARA; eğitim bilimleri, çocuk eğitimi, dijital oyun temelli öğrenme, yapay zekâ destekli eğitim teknolojileri, algoritmik düşünme, dikkat gelişimi, eye-tracking temelli öğrenme analitiği, robotik uygulamalar ve yaratıcı dijital üretim alanlarında çalışan bir eğitimci ve araştırmacıdır. İlköğretimden yükseköğretime uzanan akademik ve uygulamalı deneyimini; çocuklara, gençlere, öğretmenlere ve ailelere yönelik yenilikçi öğrenme ekosistemleri geliştirmek üzere birleştirmektedir. Yüksek lisansını sınıf öğretmenliği alanında tamamlamış, doktora çalışmalarını Karabük Üniversitesinde sürdürmekte olup tez çalışmasında makine öğrenmesi temelli web oyunlarının 4. sınıf öğrencilerinin dikkat ve algoritmik düşünme becerileri üzerindeki etkisini eye-tracking destekli bir araştırma çerçevesinde incelemektedir.

Kurumsal ölçekte ise çocuklara ve yetişkinlere yönelik bilim, teknoloji, sanat, tasarım, dijital üretim ve yaşam boyu öğrenme temelli atölye modellerinin geliştirilmesine katkı sunmakta; bu bağlamda Safran Çocuk Üniversitesi yapılanmasında **Kurucu Eğitim Danışmanı** olarak yer almaktadır. Yönetmelik çerçevesinde Safran Çocuk ve Yetişkin Atölyeleri bünyesinde; danışmanlık, içerik geliştirme, uygulama yaklaşımı oluşturma ve eğitimsel yapılanmaya yön verme rolü, kurumsal zemine dayalı biçimde tanımlanmıştır.

2. Eğitim Bilgileri

- **Doktora, Karabük Üniversitesi**

Tez konusu: *Makine Öğrenmesi Temelli Web Oyunlarının 4. Sınıf Öğrencilerinin Dikkat ve Algoritmik Düşünme Becerilerine Etkisi: Bir Eye-Tracking Çalışması*

- **Yüksek Lisans, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü**

Alan: Fen Eğitimi ve Bilimin Doğası Öğretimi

- **Lisans, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Fakültesi**

Alan: Sınıf Öğretmenliği, 2007

3. Akademik ve Mesleki Uzmanlık Alanları

Utku KARA'nın çalışmaları aşağıdaki odaklarda yoğunlaşmaktadır:

- çocuk eğitimi ve gelişim odaklı öğrenme tasarımı
- dijital oyun tabanlı öğrenme
- algoritmik düşünme ve problem çözme becerileri
- yapay zekâ ve veri bilimi temelli eğitim uygulamaları
- eye-tracking ile dikkat ve bilişsel yük analizi
- robotik kodlama ve fiziksel hesaplama
- VR/oyunlaştırma temelli eğitim senaryoları
- Web 2.0 araçları, WordPress ve dijital içerik sistemleri
- nicel ve nitel veri analizi (SPSS, NVIVO)

4. Kurumsal Görevler ve Yönetmelik Roller

- **Kurucu Eğitim Danışmanı – Safran Çocuk Üniversitesi / Safran Çocuk ve Yetişkin Atölyeleri**

Safranbolu Belediyesi bünyesinde yapılandırılan Safran Çocuk ve Yetişkin Atölyeleri'nin eğitimsel yaklaşımının, içerik çerçevesinin, uygulama modelinin ve gelişim odaklı kurumsal vizyonunun oluşturulmasında kurucu düzeyde danışmanlık sunmaktadır. Yönetmelik kapsamında danışma yapısı içinde adı geçen kurucu üyeler arasında yer almakta; atölye ve etkinliklerin tema, yöntem, içerik ve gelişim yaklaşımına ilişkin stratejik katkı sağlamaktadır. “Safran Çocuk Üniversitesi” ifadesi, yönetmelik gereği resmî unvan değil, tanıtım ve kurumsal iletişim amacı taşıyan bir adlandırmadır.

- **Merkez Eğitim Direktörü – İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü (İYTE) Çocuk Eğitimi Uygulama ve Araştırma Merkezi (Çocuk Üniversitesi) 2019-2024**

Merkezin çocuk odaklı eğitim yaklaşımının planlanması, içerik geliştirme süreçlerinin yönetimi, atölye ve program yapılanmasının eğitimsel çerçevesinin oluşturulması görevlerini yürütmektedir.

- **Kadrolu Öğretmen – Millî Eğitim Bakanlığı 2015–Devam.**
- **Ar-Ge Görevlisi – İzmir İl Millî Eğitim Müdürlüğü Ar-Ge Birimi**

Eğitimde yenilikçi uygulamalar, proje geliştirme, dijital dönüşüm ve öğretim teknolojileri alanlarında görev almıştır.

- **Araştırma Görevlisi – Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü**

2007–2011. Akademik araştırma, öğretim desteği ve eğitim bilimleri temelli çalışmalar yürütmüştür.

- **Fiyat Analisti – Özdilek AVM, Eskişehir 2013–2014**

Kurumsal analiz ve veri odaklı değerlendirme süreçlerinde görev almıştır.

5. Araştırma ve Çalışma Alanları

Utku KARA'nın akademik üretimleri ve uygulama geliştirme çalışmaları, özellikle şu sorular etrafında şekillenmektedir: Çocuklar nasıl daha etkili öğrenir? Oyunlaştırılmış dijital ortamlar dikkat ve düşünme süreçlerini nasıl etkiler? Yapay zekâ destekli öğrenme sistemleri eğitim ortamlarına hangi koşullarda nitelikli biçimde entegre edilebilir? Eye-tracking ve veri analitiği, çocukların bilişsel süreçlerini anlamada nasıl kullanılabilir? Bu bağlamda çalışmaları, yalnızca uygulama geliştirme değil; aynı zamanda ölçme, değerlendirme, izleme ve bilimsel temellendirme boyutlarını da içermektedir. Bu yönüyle eğitim teknolojisi ile çocuk gelişimi arasında köprü kuran uygulamalı bir akademik profil sunmaktadır.

6. Yazılım, Teknoloji ve Analiz Yetkinlikleri

- **Yapay zekâ ve veri bilimi:** Python ile veri bilimi ve makine öğrenmesi uygulamaları; eğitim süreçlerinde yapay zekâ entegrasyonu.
- **Oyun tasarımı ve oyun motorları:** Construct-3 ile profesyonel düzeyde eğitim oyunu tasarımı ve mekanik geliştirme; Unity 2D/3D ile VR ve oyunlaştırma temelli uygulamalar.
- **Robotik ve nesnelerin interneti:** Arduino tabanlı robotik yazılım, sensör sistemleri ve fiziksel programlama uygulamaları.

- **Web teknolojileri:** WordPress, HTML, içerik yönetim sistemleri ve eğitim amaçlı dijital görünürlük altyapıları.
- **Dijital eğitim araçları:** Web 2.0 araçlarının eğitimde uzman düzeyinde kullanımı ve öğretmen eğitimlerine aktarımı.
- **Araştırma ve analiz yazılımları:** SPSS (nicel analiz), NVIVO (nitel analiz), eye-tracking donanım/yazılım sistemleri ile bilişsel yük ve dikkat ölçümü.

7. Yayınlar ve Akademik Çalışmalar

7.1. Kitaplar

- **Fındık Çikolata Tadında Felsefe** Alter Yayınları. ISBN: 9786054099610. Yazar ve editör.
- **Endüstriyel Matematik** İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü, 2022.
- **Construct-3 Oyun Tasarımı Eğitimi** Hazırlık aşamasında.

7.2. Kitap Bölümü

The Use of Digital Game Design in Education: Developing a Memory Card Game with the Construct Game Engine Uluslararası Kitap Bölümü BZT Turan Yayınevi, 2025

7.3. Makale ve Bildiriler

- **Foundations of philosophical and critical thinking in children**
- Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 2008.
- **The Impact of Scratch-Based Mathematics Education on Fathers' Perspectives and Children's Addition Skills Development** 7. Uluslararası İzmir Tıp ve Sağlık Bilimleri Kongresi, 2025.
- **Preschool Coding Education Research: Systematic Compilation of 2023–2024 Studies in Turkey** Uluslararası Artuklu Kongresi, 2024.
- **Identification of Epistemological Information Deficiencies of Pre-service Teachers Regarding the Nature of Light** Muş Alparslan Üniversitesi, 2010.

8. Proje ve Dijital Üretim Portföyü

Utku KARA, eğitim içeriklerini salt anlatım temelli değil; etkileşim, görev, oyun mekaniği ve veri üretimi esaslı biçimde tasarlayan bir proje yaklaşımına sahiptir. Bu kapsamda geliştirdiği başlıca çalışmalar şunlardır:

- **Car Game:** Farklı ders alanlarına uyarlanabilir, soru-cevap mantığına dayalı sürüş oyunu.
- **Space Game:** Konu anlatımıyla bütünleşik, mekanik yıkım ve öğrenme simülasyonu.
- **Puzzle Engine:** Psikolojik analiz ve kavram eşleştirme temelli dijital bulmaca sistemi.
- **Packman Educational Version:** Labirent mekaniğini pedagojik soru-cevap hedefleriyle birleştiren eğitim oyunu.
- **PRAKSIS VR:** Engelli öğrenciler için ev ortamında okul deneyimi oluşturan sanal gerçeklik projesi; proje sahibi ve geliştirici.
- **Heysem Statistics:** Optik forma ihtiyaç duymadan fotoğraf üzerinden veri analizi yapabilen özgün Python tabanlı yazılım.
- **M.A.V.İ Mentoring with Artificial & Virtual Intelligence Yazılım Projesi AB-KA220 SCH**

9. Sanat, Medya ve Yaratıcı İçerik Çalışmaları

Utku KARA'nın çalışmaları yalnızca akademik ve teknik alanlarla sınırlı değildir; sinema, belgesel ve anlatı temelli dijital üretim alanlarında da özgün katkılar sunmuştur.

- **Kısa Film:** *1 – Sen de Yalnızsın* Senaryo ve yönetim: Utku KARA. Samsun'da gerçekleştirilen bu yapımda İlyas Salman, Erdal Tosun, Ayberk Attila, Harun Kolçak ve Meray Ülgen gibi isimler yer almıştır.
- **Belgesel çalışmaları:** Prof. Dr. Mehmet Genç'in yaşamı; bilim insanlarının hayatları üzerine Flash-Java tabanlı etkileşimli belgesel; küresel iklim değişikliği ve ekolojik zenginlik üzerine kısa belgeseller.

10. Sertifikalar ve Eğitimler

- Robotik Kodlama Sertifikası – Adnan Menderes Üniversitesi
- Python Programlama Dili ve Makine Öğrenmesi Sertifikası
- Unity Oyun Tasarımı
- Adobe Animate Çizgi Film ve Animasyon
- Bilgisayar İşletmenliği (160 Saat Uzmanlık Sertifikası)
- İngilizce Dil Sertifikası – Samsun Kariyer Eğitim Kursu

11. Verdiği Seminerler ve Eğitimler

- **St. Joseph Lisesi:** Endüstri 4.0 ve Girişimcilik Eğitimi
- **Ekin Koleji:** Eğitimde Web 2.0 Araçlarının Kullanımı – Öğretmen Eğitimi
- **Agah Efendi Okulu:** Eğitimde Dijital Araçların Entegrasyonu
- **İYTE Çocuk Üniversitesi Veli Seminerleri**

12. Safran Çocuk Üniversitesi Bağlamında Akademik ve Kurumsal Konum

Utku KARA, Safran Çocuk Üniversitesi yapılanmasının resmî zemini olan **Safran Çocuk ve Yetişkin Atölyeleri Yönetmeliği** kapsamında, kurucu isimlerden biri ve **Kurucu Danışma Kurulu Üyesi** olarak yer almaktadır. Bu konum, kendisini yalnızca içerik geliştiren bir akademik danışman değil; aynı zamanda kurumun eğitim vizyonuna, atölye sistematığına ve uygulama yaklaşımına yön veren kurucu yapı içinde tanımlanan bir isim hâline getirmektedir.

Bu çerçevede Utku KARA, **Safran Çocuk Üniversitesi Kurucu Eğitim Danışmanı** olarak; çocuklara ve yetişkinlere yönelik atölye ve etkinliklerin içerik çerçevesinin, tematik yöneliminin, gelişim odaklı tasarım esaslarının ve genel uygulama yaklaşımının belirlenmesinde görev almaktadır. Yönetmelik hükümlerine göre bu görev; programların ana yapısını oluşturma, yıllık ve dönemlik eğitim planlarına yön verme, yöntem, araç, materyal ve uygulama ilkeleri konusunda üst düzey görüş sunma, ölçme-değerlendirme ve gelişim izleme süreçlerinin temel yaklaşımını belirleme sorumluluklarını içermektedir.

Ayrıca bu görev kapsamında; atölye liderlerine, Atölye Müdürüne ve ilgili uygulama birimlerine danışmanlık sunmak, gerektiğinde ulusal ve uluslararası paydaşlarla eğitim ve iş birliği süreçlerine katkı vermek, kurumun eğitimsel gelişimine ilişkin görüş ve öneriler geliştirmek de yer almaktadır.

Bu yönüyle Utku KARA, Safran Çocuk Üniversitesi yapılanmasında **eğitimsel içerik ve uygulama yaklaşımına yön veren üst düzey danışma ve eğitim planlama yapısı** içinde yer almakta; kurumun yaş grubu odaklı öğrenme tasarımları, çok disiplinli atölye modeli, çağdaş beceri gelişimi ve eğitim vizyonunun şekillenmesine katkı sunmaktadır.

13. Akademik Yaklaşım ve Vizyon

Utku KARA, günümüz dünyasında geleneksel eğitim anlayışlarının açıklama gücünü ve işlevselliğini büyük ölçüde yitirdiğine; okul öncesinden üniversiteye kadar uzanan tüm eğitim basamaklarında köklü bir paradigma değişiminin kaçınılmaz olduğuna inanmaktadır. Ona göre eğitim, yalnızca bilgi aktaran değil; bireyin düşünme, üretme, tasarlama, yorumlama ve toplumsal değer oluşturma kapasitesini açığa çıkaran dinamik bir insan geliştirme süreci olmalıdır. Bu yaklaşımda insan, pasif bir alıcı değil; anlam kuran, dönüştüren ve değer üreten bir özne olarak ele alınmaktadır.

Bu doğrultuda Utku KARA, eğitimin yalnızca kuramsal bilgiye dayalı, sınav merkezli ve edilgen yapılar içine sıkıştırılmasına karşı; uygulama, üretim, deneyim ve gerçek yaşamla temas temelli bir eğitim modelini savunmaktadır. Ona göre çağdaş eğitim; çocukların ve gençlerin sadece öğrenen değil, aynı zamanda yapan, inşa eden, sorgulayan, problem çözen ve yeni fikirler geliştiren bireyler olarak yetişmesini hedeflemelidir. Bu anlayış, eğitim süreçlerinin oyun, tasarım, teknoloji, sanat, bilim ve üretimle bütünleşmesini gerekli kılmaktadır.

Utku KARA'nın eğitim vizyonu, tarihsel olarak Köy Enstitülerinin üretim temelli, yaşama dokunan, çok yönlü insan yetiştirme anlayışını önemsemekte; ancak bu yaklaşımı nostaljik bir tekrar olarak değil, günümüzün dijital, çok katmanlı ve değişen sosyolojik yapısına uyarlanması gereken bir model olarak değerlendirmektedir. Bu nedenle onun yaklaşımı, Köy Enstitülerinin “hayat içinde öğrenme, üretmekle gelişme ve toplumsal fayda oluşturma” ilkelerini; yapay zekâ, dijital üretim, robotik, oyun tasarımı, veri okuryazarlığı ve yaratıcı düşünme gibi çağdaş bileşenlerle yeniden yorumlamaktadır.

Bu çerçevede Utku KARA'nın çalışmaları; insan merkezli eğitim, üretim odaklı öğrenme, dijital çağ becerileri, oyun temelli öğretim, robotik uygulamalar, yapay zekâ destekli eğitim sistemleri, dijital hikâyeleştirme ve veri temelli öğrenme analitiği eksenlerinde birleşmektedir. Onun akademik ve kurumsal yaklaşımı, eğitimi sınıfın duvarları içine hapseden değil; yaşamla, toplumla, teknolojiyle ve üretim süreçleriyle bütünleştiren bir dönüşüm anlayışına dayanmaktadır.